

Marina D'Agati

Scommettiamo che è un gioco?

J'avoue j'en ai bavé pas vous mon amour
Avant d'avoir eu vent de vous mon amour
Ne vous déplaie
En dansant la Javanaise
Nous nous aimions
Le temps d'une chanson

Serge Gainsbourg, *La Javanaise* (1963)

Giocare, un concetto universale

“Ce livre doit son existence à la proposition qu'Alain Caillé m'a faite un soir de juin 2009 sous les magnifiques frondaisons du parc de Cerisy-la-Salle, après une journée animée du colloque organisé autour de “Mauss vivant”. [...] Il avait pressenti que jouer n'était pas pour eux [les peuples sibériens] confiné au vert paradis enfantin, mais intervenait largement dans les rapports sociaux et plus encore » (p. 7). Comincia così *Jouer. Étude anthropologique à partir d'exemples sibériens*, pubblicato alla fine del 2012 nella collana Collection Bibliothèque du MAUSS de La Découverte (Paris). Ne è autrice Roberte Hamayon, antropologa francese di fama internazionale, nota per i suoi lavori sullo sciamanesimo presso le popolazioni indigene della Siberia e della Mongolia, e direttrice emerita all'École Pratique des Hautes Études di Parigi (EPHE) nonché fondatrice nel 1969 del *Centre d'études mongoles et sibériennes* (diretto fino al 2007) e, nel 1970, della rivista *Études Mongoles*, entrambi presso il *Laboratoire d'ethnologie et de sociologie comparative* di Paris-X.

Il volume si colloca, per un verso, a sintesi e, per un altro, a continuazione del percorso intellettuale della studiosa, incorporando e rivisitando terreni di ricerca e concetti su cui in passato aveva già lavorato. Il riferimento è soprattutto a una serie di scritti in cui Hamayon affronta il tema del gioco: oltre all'ormai classico *La Chasse à l'âme. Esquisse d'une théorie du chamanisme sibérien* (1990), minuziosa analisi delle pratiche sciamaniche presso i Buriati della Siberia, vanno ricordati alcuni articoli e diversi contributi in opere collettanee, tra i quali spicca « *Pourquoi les*

Esprimo a Roberte Hamayon la mia più profonda ammirazione e gratitudine per l'incoraggiamento a continuare a studiare il gioco, e per i preziosi suggerimenti raccolti in diversi scambi epistolari ma soprattutto in occasione della 2a Journée d'études sur les «Pratiques Ludiques», tenutasi il 26 giugno 2014 presso l'École des Hautes Études en Sciences Sociales di Parigi.

jeux plaisent aux esprits et déplaisent à Dieu. Ou le jeu, forme élémentaire de rituel à partir d'exemples chamaniques sibériens » (in G. Thinés & L. De Heusch (a cura di), *Rites et ritualisation*, 1995). Diversamente da questi ultimi, tuttavia, la proposta teorica di « Jouer » è ben più ambiziosa e, in un certo senso, controcorrente. Sulla scorta delle riflessioni di Roger Caillois (1958), di Johan Huizinga (1948) e di Gregory Bateson (1947), Roberte Hamayon si propone di evidenziare l'universalità, trans-culturale e trans-storica, del concetto di “gioco”, portando alla luce quel sottile filo rosso che tiene insieme esperienze solo apparentemente diverse fra loro, eppure tutte ludiche. Gli esempi che si possono fare sono numerosi. Ci piace “giocare” (in linea con lo spirito di questo testo) a farne anche qualcuno che l'Autrice – ma non per suo demerito – non fa: dalla speculazione in borsa alle rappresentazioni teatrali, dalle competizioni sportive alle scommesse sulle corse dei cavalli o al tavolo della Roulette, dalla spensieratezza di un gruppo di amici che si sfidano a calcetto “giocandosi” una pizza alla straordinaria abilità nel giocare con le parole di Serge Gainsbourg. E, pure, all'attività di ricerca dello scienziato sociale¹, quindi della stessa Hamayon, come traspare da una delle frasi chiave del testo: “*ai-je fait le choix [...] – puntualizza la studiosa – de parier sur l'existence d'une notion général de jouer*” (p. 20). Il senso di *Jouer* è proprio racchiuso in questa manciata di parole. Roberte Hamayon lancia una scommessa che sa di sfida. Scommetto, dice, su un concetto unitario di gioco. Che letta diversamente diventa: mi propongo di provare che l'atto di gioco è trasversale a molte attività, a cominciare da quella attraverso cui perseguo l'obiettivo di questo libro. Faccio una scommessa, cioè, faccio un gioco. Non si tratta di un controsenso né di un paradosso e ancor meno di una provocazione, bensì di una scelta che è in linea con il quadro concettuale proposto dall'antropologa francese. Pertanto, anche l'attività di ricerca diventa gioco. E, sottolineiamo, contro ogni preconetto o errata interpretazione che di questo termine si può essere tentati di fare.

Il gioco, il “parente povero” dello sport e dei rituali

Partendo da questa premessa, il corpo centrale di *Jouer* è composto di diciassette capitoli, divisi in due parti, più un'introduzione e le conclusioni. La prima si intitola «Des jeux au jouer» (i primi cinque capitoli), la

¹ Alcuni sviluppi recenti, ma antecedenti al testo della Hamayon, sembrano sottolineare l'idea che il lavoro può trasformarsi in attività ludica nel momento in cui permette, a colui che lo esercita, di provare quelle sensazioni che proverebbe giocando magari a qualcosa di più banale. Il riferimento è in particolare alla teoria dell'*esperienza ottimale*, strettamente collegata alla teorizzazione del gioco. Per un approfondimento Massimini e Inghilleri (1986) e Csikszentmihalyi e Csikszentmihalyi (1988).

seconda «Le jouer et ses multiples dimensions» (i restanti dodici capitoli). Le due parti non corrispondono se non superficialmente a una sezione più «teorica» e a una più «empirica».

La prima parte del volume presta particolare attenzione agli usi e disusi della parola gioco. Questo termine deriva dal latino *i cus* che significa scherzo, burla, passatempo spensierato; i romani chiamavano invece *ludus* la competizione agonistica. Hamayon evidenzia che nella lingua francese (e, aggiungiamo noi, anche in quella italiana) il vocabolo *gioco* ha finito per inglobare entrambe queste accezioni. La lingua inglese invece utilizza *play* (nel senso di *iocus*) e *game* (nel senso di *ludus*), per indicare con il primo il divertimento, la ricreazione e con il secondo il gioco organizzato, definito da regole, la competizione. Su questa distinzione si soffermò il filosofo e psicologo americano George Herbert Mead (1896), in un'opera che è un punto di riferimento per gli studiosi del gioco (p. 70). Interessato soprattutto ai rapporti tra educazione e gioco, riteneva quest'ultimo essenziale per la genesi del Sé. La separazione tra *play* e *game* è invece meno chiara in altre due opere influenti sul gioco, *Homo ludens* (1938) dello storico olandese Johan Huizinga e *I giochi e gli uomini* (1958) del sociologo francese Roger Caillois. Entrambi hanno preso in esame soprattutto agli aspetti culturali delle pratiche ludiche, seguendo però ipotesi diverse: Huizinga vede nel gioco il centro di propulsione di tutte le attività umane, «una sorta di big bang primordiale» da cui ha origine la cultura (de Sanctis Ricciardone, 1994, 57); Caillois parte invece da una concezione di gioco molteplice, poiché molteplici sono le forme ludiche in cui esso si articola. Al di là di questo, c'è da dire, puntualizza Hamayon, che l'attitudine di noi occidentali di fronte al gioco è piuttosto paradossale. Da una parte, ogni quattro anni, siamo soliti sostenere gli atleti che gareggiano ai Giochi Olimpici o a tifare per le squadre che partecipano ai Mondiali di calcio; dall'altra, riteniamo che il gioco aiuti l'apprendimento dei bambini ma è anche utile a far svagare gli adulti; quando pensiamo, però, ad altre attività, tra le quali i giochi d'azzardo, siamo portati ad interpretare il gioco come qualcosa di negativo, che può persino danneggiare la nostra salute.

Venendo ora alla cornice teorica di *Jouer*, questa è sapientemente costruita dall'Autrice attraverso un percorso che passa in rassegna i principali approcci al gioco e getta le basi per l'elaborazione di una concezione del «giocare» che ritornerà nella seconda parte del volume. È soprattutto sul proprio campo disciplinare che Roberte Hamayon punta i riflettori. Nelle moderne ricerche antropologiche, constata la studiosa, il gioco non è valorizzato come oggetto di ricerca; per di più, la maggior parte dei tentativi di analizzare questo tema a livello antropologico non sono stati fatti dagli antropologi. Fa eccezione l'opera di Bateson e qualche contributo più recente, tra i quali l'Autrice ama ricordare in particolar modo lo studio di Wendling (2002) sui giocatori di scacchi e quello di Clavel-Lévêque (1984) sui giochi circensi. Per contro, dice, sono stati lo sport e il rito ad aver interessato maggiormente gli antropologi, il primo concepito come attività

normata e il secondo come struttura d'interazione. Un altro fertile terreno d'indagine su cui si sono concentrate le ricerche è quello della performance teatrale (cfr. Turner, 1982). In tutti e tre i casi, tuttavia, i legami con il gioco, seppur riconosciuti, restano in secondo piano o, quel che è peggio sotto-linea Hamayon, tralasciati del tutto. In questo scenario, dunque, il gioco "fait ainsi figure de parent pauvre du rituel comme il l'était précédemment du sport" (p. 37). Come si può spiegare tale disinteresse?

L'eredità di Bateson, Caillois e Huizinga

Un breve excursus storico consente all'Autrice di dare una risposta a questo interrogativo. È nel cristianesimo, in particolare, che Roberte Hamayon rintraccia le origini dell'ostilità nei confronti del gioco. « *Qui joue n'est pas ami de Dieu, les joueurs sont tous fils de Satan* », ecco svelato il mistero. La frase, citata da Hamayon in epigrafe al secondo capitolo, è tratta da *La nave dei folli* (*Stultifera navis*), opera satirica di Sébastien Brant che vede la luce nel 1494. Chi gioca – e quindi chi si diverte magari praticando la divinazione, ad esempio giocando d'azzardo – non può essere, sostiene l'umanista alsaziano, amico di Dio. Quel Dio unico e onnipotente perno della tradizione giudaico-cristiana, che non può accettare che si giochi per denaro o per piacere o che si interroghi il caso. Espulso dal campo delle pratiche virtuose, e soprattutto dal dominio del sacro, i *Pères de l'Église* relegano il gioco nell'ambito della fatuità e della frivolezza, di ciò che non è serio². Pregare, infatti, non è considerato un gioco; lo sono, invece, tutti i passatempi puerili, per definizione prerogativa dei bambini. La condanna dei giochi da parte della Chiesa si è basata su due argomenti: « l'exhibition de mœurs dissolues et le divertissement théâtral, qui soustrait du temps à la prière » (p. 61). In entrambi i casi, Hamayon osserva che la riprovazione era rivolta alla dimensione corporale di queste condotte amorali e dissolute, così nel caso della danza, del saltare e del ridere, demonizzati per le loro capacità di evocare le gestualità del mondo animale. Secondo l'Autrice la marginalizzazione del gioco continua nella cultura di oggi, poiché ancora troppo spesso esso è contrapposto al serio e relegato nell'età dell'infanzia. Nel contesto siberiano, al contrario, il gioco appare perfettamente integrato nelle pratiche sociali, anche sacre, come mostrano le grandi cerimonie annuali caratterizzate dall'esercizio della danza e della lotta o il mimo da parte degli sciamani dei comportamenti animali legati alla riproduzione sessuale. La nozione di gioco ha grande importanza tra i popoli siberiani e mongoli. *Jeux* (*Naadam*) è infatti il nome della loro più grande festa collettiva, che è anche la Festa Nazionale.

² Un'attitudine peraltro sottolineata dagli stessi usi linguistici: si dice infatti «faccio sul serio e non per gioco» (Imbucci, 1999).

Cos'è dunque per Roberte Hamayon "giocare"?

Consapevole del debito nei confronti di Caillois e di Huizinga (1973), la studiosa francese prende tuttavia le distanze da entrambi. Del secondo, respinge in particolare l'idea che giocare non sia un fare (*"jouer n'est pas faire au sens courant"*, p. 85); con Caillois, invece, mostra di avere poca affinità quando il sociologo francese propone di classificare i giochi sulla base della spinta che vi è alla loro base (*alea, agon, mimicry, illinx*). La tassonomia di Caillois frammenta eccessivamente, dice l'Autrice, l'esperienza ludica in una pluralità di manifestazioni. Mentre l'obiettivo di Hamayon, come si diceva all'inizio di questa nota, è proprio quello di scommettere su una concezione unitaria di gioco. Il titolo della prima parte del volume – *Des jeux au jouer* – sottolinea con forza proprio questa scelta metodologica: quella di preferire cioè alla forma nominale quella verbale, ossia al "gioco", il "giocare". In altri termini, per andare oltre la pluralità dei giochi, l'Autrice mette l'accento sull'atto, sul modo in cui certe azioni si sviluppano. E per questo non parla di giochi ma del giocare.

Per Hamayon giocare non è, dunque, né un "non-fare" né un'insieme di tante forme ludiche; sulla scia di Winnicott (1975) e Bateson (1955), esso consiste in una modalità d'azione, in un processo. Inoltre, giocare permette di creare un quadro immaginario nel quale i gesti che si compiono non hanno il significato che invece avrebbero in un altro contesto della nostra vita reale (*définition par la négative*). Secondo la concezione batesoniana giochi sono contesti definiti da "Questo è un gioco", meta-messaggio che dà a tutte le azioni che si svolgono nell'ambito del gioco un significato diverso da quello che assumerebbero al di fuori di questo contesto. Anche se ampiamente noto, merita di essere ricordato l'aneddoto da cui origina questo modo di intendere l'atto di gioco. Osservando alcune scimmie al Fleishacher Zoo di San Francisco, Bateson si era accorto che queste si cacciavano l'un l'altra, si rincorrevano, si mordicchiavano. Esse mettevano cioè in atto una serie di azioni simili, ma non identiche, a quelle della lotta. I "morsi" che esse si scambiavano, ad esempio, non erano in realtà veri morsi, né sul piano del contenuto né su quello espressivo: essi non rappresentavano infatti un'aggressione, né tantomeno erano uguali ai morsi che si avrebbero nell'ambito di un vero combattimento, poiché la pressione dei denti è minore, la carne non viene lacerata ma soltanto pizzicata, e così via. Proprio queste differenze esteriori giustificano la diversa interpretazione che Bateson ne dà: di gioco in un caso, di lotta (quindi di non-gioco) nell'altro. Alla luce di questo esempio, Hamayon sottolinea l'esigenza di completare la frase poc'anzi citata di Huizinga, sostenendo che l'essenza del gioco, *"n'est pas faire au sens courant"* ma *"c'est faire autre chose, ailleurs et autrement"* (p. 85)³. Due esempi di

³ In un'interessante accostamento del gioco al dono, Alain Caillé (2013), fa l'esempio del funzionario zelante che applica le regole in maniera ritualistica. Facendo "autre cho-

giochi praticati dai Buriati fino all'inizio del XX secolo (cap. 4), consentono ad Hamayon di illustrare questo passaggio: il "gioco della ragazza" (*basaganai naadam*) e il rituale collettivo con cui lo sciamano fa giocare (*naadam*) i giovani. Entrambi i tipi di giochi, che comprendono danze, combattimenti, canti, prendono a modello il mondo animale, in particolare i cervi, per cui i lottatori dovrebbero "essere incornati", come alci che lottano per una femmina.

Un concetto multidimensionale

La seconda parte del volume, «Le jouer et ses multiples dimensions», è incentrata sull'analisi puntuale delle dimensioni o componenti del giocare. Tutte, una quindicina circa, entrano "in gioco" nel giocare, seppur con intensità e in gradi diversi. Si tratta di dimensioni fisiche, cognitive, psicologiche, sociali. Non è possibile qui che fare qualche cenno su ciascuna; né è possibile rendere conto della corposa messe di dati finemente elaborati da Hamayon, tutti tratti dalla sua attività di ricerca presso le popolazioni dei Buriati che vivono nella regione del lago Baïkal, nella Siberia meridionale. Mi limiterò qui a descrivere brevemente le principali dimensioni del giocare, rimandando il lettore che voglia approfondirle, con tanto di esempi, al volume.

Per Hamayon giocare ha anzitutto un fondamento biologico e fisico. Comporta cioè la mobilità del corpo, mediante gestualità direttamente ispirate ai comportamenti degli animali (*dimensione imitativa*), e il cui apprendimento potrà tornare utile nella vita di tutti i giorni (*préfiguration*). Vi è poi una *dimensione cognitiva* che ha che vedere con la costruzione del sé attraverso l'esperienza dell'alterità e della somiglianza tra giocatori. Consente, cioè, "au joueur de se construire comme sujet et de faire l'apprentissage des relations avec des 'autres' des diverses catégories en intériorisant les valeurs associées" (p. 178). Il giocatore costruisce in altri termini la propria identità attraverso la dialettica dell'opposizione e della complementarità dei giocatori fra loro e fra il mondo sovranaturale. Tra i giovani, ad esempio, la lotta oppone individui simili (tutti di sesso maschile) ma rivali, con finalità di selezione; al contrario la danza, cui partecipano uomini e donne, accosta individui diversi (sottolineando la dissimmetria tra i sessi) ma complementari, con finalità di unione e cooperazione. Questo conduce all'idea del giocare come struttura d'inter-

se", allentando cioè un po' rispetto a ciò che gli è imposto dalle norme del suo contratto, egli può dare prova di inventiva e di efficacia. Si tratta, in sostanza, di mettere in pratica nel proprio dominio professionale "serio", le lezioni del gioco: saper accettare la sconfitta così come la vittoria, fare prova di pazienza, addomesticare il caso, ingraziarsi la fortuna.

zione (*dimensione d'interazione*) che agisce su due livelli interconnessi: tra umani da un lato, e tra il mondo umano e il mondo spirituale dall'altro.

Le interazioni che avvengono nei giochi mettono poi in scena dei drammi (*dramatisation*), che sono dotati di un carattere performativo: dal gioco rituale ci si aspetta infatti un "effetto", un risultato, la produzione di qualche cosa. Giocare ha anche delle implicazioni sul piano psichico e delle emozioni del giocatore. Altre due importanti dimensioni individuate da Hamayon sono inoltre la strategia, che ha a che vedere con l'utilizzo dell'astuzia (*ruse*) e l'indeterminazione, che riguarda il rapporto con l'alea, la fortuna e il destino. Su quest'ultima componente è opportuno ricordare che giocare, sostiene Hamayon sulla scorta dei dati raccolti, configura un modo di attirare la fortuna: essa nasce dal movimento (attraverso le gestualità dei giocatori e degli sciamani) e produce movimento (fa cadere la pioggia, cacciare la selvaggina⁴).

Da tutte queste componenti del giocare, l'autore rileva, come sintesi, due elementi costitutivi centrali. Il margine, cioè lo spazio lasciato all'agire degli attori, da cui segue l'incertezza del risultato del gioco, e la metaforizzazione, invece, che è il processo mediante il quale si costruiscono le strutture formali del gioco e il significato che ad esso è attribuito.

Fortuna, astuzia e molto altro...

La ricchezza del contributo di Roberte Hamayon al dibattito sul gioco si estende ben oltre quanto riassunto nello spazio ridotto di questa nota critica. *Jouer* è un testo denso e complesso al contempo. Consegna al lettore, non soltanto di formazione antropologica, un'utile "cassetta degli attrezzi" per l'analisi dell'atto di gioco e del suo carattere multidimensionale. L'Autrice intende riconoscere al gioco uno statuto scientifico, non sempre evidente, e riconoscere un'unità dietro le molteplici forme entro cui esso si manifesta.

Tra i tanti aspetti interessanti che emergono dalla lettura di questo testo, segnaliamo l'idea che giocare è un'attività non necessariamente divertente; ciononostante, nel caso lo sia, non necessariamente è futile. Si scorge in filigrana un'analogia con il trattamento "serio" dell'idea di divertimento che Goffman fa in *Espressione e identità* (1961). Per il sociologo canadese, il gioco è una metafora della vita umana e la quotidianità gli appare un gioco di rappresentazioni che il self di ciascun individuo affronta indossando maschere diverse su palcoscenici diversi. I "giochi di faccia" sono per Goffman tutte quelle strategie messe in atto per pre-

⁴ Come fa notare l'Autrice, "Le chamane chasse de la chance comme il chasserait du gibier" (p. 227).

servare l'immagine che ciascun individuo dà di sé, anche in situazioni critiche, ad esempio quando si commette una gaffe.

Ad Hamayon va inoltre riconosciuto il merito di essersi spinta oltre le colonne d'Ercole dell'antropologia. Confrontarsi con la nozione di giocare comporta infatti andare al di là dei propri confini disciplinari, prestando altresì attenzione agli slittamenti di significato da una lingua all'altra. Nella lingua francese, così come in quella italiana, il termine gioco presenta un'ambiguità di fondo: indica al contempo sia un'attività, un *processo* in atto sia un *sistema* astratto, inteso come un'insieme di norme/elementi di un oggetto o di un contesto. In questo senso, quando ad esempio affermiamo «Gioco con i miei amici a Tombola», segnaliamo l'aspetto dinamico e processuale dell'attività che si sta svolgendo o che deve svolgersi, mentre se diciamo «Il gioco della Tombola» mettiamo in luce il fatto che la Tombola è composta da un insieme di regole che lo definiscono in quanto gioco. Ci sembra tuttavia che questa riflessione avrebbe potuto essere approfondita di più. Altrettanto dicasi per il nesso tra gioco e rito. Alla fine della sua riflessione l'Autrice sembra ammettere che le dimensioni del giocare possono essere applicate anche al rito. Ne deduce da qui la presenza di una sorta di «ritualità latente del giocare» (p. 316). Ma in tal caso, forse avrebbe meritato maggior spazio la rappresentazione del *cockfight* balinese di Geertz (1973). Non è del tutto chiaro, infatti, perché per l'Autrice il combattimento descritto dall'antropologo statunitense è un rito e non un gioco. Come si ricorderà, la «profondità» del *modus ludendi* contraddistinto da forti somme di denaro risiede per Geertz nel fatto che in palio, simbolicamente, c'è molto più del guadagno materiale: nel «gioco dello status», contrapposto a quello «d'intrattenimento» praticato dalla gente comune, le ricche puntate delle *élite* celano sottili dinamiche di conferma o offesa del prestigio goduto all'interno del gruppo di appartenenza. Non si tratta dunque di un atto di gioco?

Nel complesso, comunque, il bilancio di questo volume è ampiamente positivo: *Jouer* offre al lettore stimolanti chiavi di lettura del gioco e del giocare, ma anche sfide interessanti per un confronto tra le discipline sociali e al loro interno. In particolare trovo che *Jouer* rappresenti un'occasione, piuttosto rara nel panorama delle scienze sociali italiane, di riprendere e discutere un concetto importante come quello di fortuna, anche declinato nella forma di attributo della persona («réserve de chance personnelle», p. 233). Lo stesso può dirsi per le nozioni di strategia e di astuzia. Due concetti, questi, utili ad esempio a chi intenda comprendere la condotta dei giocatori d'azzardo.

Sempre a proposito della concezione di fortuna, l'Autrice sottolinea a più riprese alcune somiglianze tra gli usi presso i Buriati e quelli nel mondo occidentale. Tuttavia, queste osservazioni, per quanto interessanti, non sono seguite da un'analisi comparata delle forme di gioco nei due spazi culturali. Vorrei riferirmi in particolare all'esempio di una usanza che combina il ricorso all'alea con l'adozione di una forma causalità defi-

nita relazionale, osservata da Hamayon tra le popolazioni della Mongolia a partire dagli anni Settanta. Questa pratica consiste nella scelta del nome da attribuire a un bambino appena nato mediante l'estrazione a sorte di biglietti che riportano ciascuno un nome diverso (p. 237). Il nome è fatto sorteggiare all'ostetrica o al ginecologo ed è ritenuto fortunato; tuttavia, in caso di malattia del nascituro, il nome è sostituito con uno nuovo, poiché ritenuto sfortunato. Non si scorge qui qualcosa di simile all'utilizzo di portafortuna nella realtà di tutti i giorni? Auspichiamo che il contributo di Hamayon funzioni in tal senso da stimolo aprendo nuove piste di ricerca.

Dipartimento di Culture, Politica e Società
Università di Torino

Riferimenti bibliografici

- Bateson G. (1955), *The message 'This is play'*, in Schaffner B. (a cura di), *Group process: transaction of the second conference*, Josiah Macy Jr. Foundation, New York, pp. 145-242.
- Caillé A. (2013), *Jouer/Donner. Quelques préalables*, «La Revue du Mauss semestrelle», 41.
- Cailliois R. (1958), *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*, Paris, Gallimard; trad. it. *I giochi e gli uomini*, Milano, Bompiani, 1981.
- Clavel-Levêque M. (1984), *L'Empire en jeux. Espace symbolique et pratique sociale dans le monde romain*, Paris/Lyon, CNRS/Centre régional de publication.
- de Sanctis Ricciardone, P. (1994), *Antropologia e gioco*, Napoli, Liguori editore.
- Geertz C., 1973, *The Interpretation of Cultures*, New York, Basic Books; trad. it. *Interpretazione di culture*, Bologna, il Mulino, 1998.
- Goffman E. (1961), *Encounters. Two Studies in the Sociology of interaction*, Indianapolis, Bobbs-Merrill; trad. it. *Espressione e identità*, Bologna, il Mulino, 2003.
- Hamayon R. (1990), *La Chasse à l'âme. Esquisse d'une théorie du chamanisme sibérien*, Nanterre, Société d'ethnologie.
- Hamayon R., *Pourquoi les jeux plaisent aux esprits et déplaisent à Dieu. Ou le jeu, forme élémentaire de rituel à partir d'exemples chamaniques sibériens*, in Thinès G. e de Heusch L. (éd.), *Rites et ritualisation*, Paris-Lyon, Vrin Institut interdisciplinaire d'études épistémologiques, 1995, p. 65-100.
- Huizinga J., (1948) *Homo ludens*; trad. it. *Homo ludens*, Torino, Einaudi, 1973.
- Imbucci G. (1999), *L'uomo giocato. Mercato, vulnerabilità e fisionomia del gioco patologico*, in Id. (a cura di), *Il gioco pubblico in Italia. Storia, cultura e mercato*, Venezia, Marsilio, pp. 135-151.
- Turner V. (1982), *From ritual to theatre. The human seriousness of play*, New York, Performing Art Journal Public.
- Wendling T. (2002), *Ethnologie des joueurs d'échecs*, Paris, Presses universitaires de France.
- Winnicott D. W. (1975), *Jeu et réalité. L'espace potentiel*, Paris, Gallimard.

